ROAD BLASTERS™

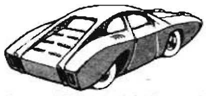
SCENARIO

The ultimate race of the future, Road Blasters is part road race and part combat-zone survival exercise.

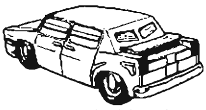
Following the road, you travel through a progression of countries, alternating checkpoints and rally points. As you race past checkpoints (mid point goals) you are awarded additional fuel. Rally points are similar to the finish lines in ordinary race games as they indicate the completion of a race section. A scroll up video display evaluates player performance at each rally point. The game ends when the player runs out of fuel, by driving too slow, being destroyed by opponents or crashing too often.

GAME PLAY

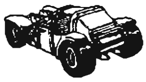
Placed along the roadway are green and red fuel globes to obtain fuel. (Due to colour restrictions of the Spectrum the globes will appear as shaded or clear and the colours change according to the scenery presented on each level). By tagging these the players cars are refuelled. As a reward, when you reach each checkpoint and rally point you receive extra fuel. Four unique computer-controlled opponent vehicles challenge players. These are:



Sleek, fast STINGERS. Score 50 pts.



COMMAND CARS are heavily armoured. Score 100 pts.



RAT JEEPS are evasive and unpredictable. Score 50 pts.



CYCLES are very quick and dart everywhere. Score 100 pts.

These vehicles combine forces to try to prevent the players from reaching the next rally point. Scores equal the points scored x multiplier.

In addition the following elements conspire to destroy you:



Mines — these are placed in the road.



Gun Turrets are placed on the side of the road and shoot at the players.



Spikers are thrown by opponent vehicles.



Toxic Spill — to be avoided as much as possible.

Line drawings above represent images only. Due to the computers' memory capabilities these may vary according to your computer.

The player can acquire special weapons by docking with the special attribute pack dropped by the support jet. Special weapons include: Cruise missiles that destroy everything in the path of the player, that is visible on the screen; Nitro Injectors that boost the speed of the player's car; U.Z. Cannons that rapid-fire; Electro Shields that protect the player's car from shots, collisions, mines and spikers.

HIGH SCORE MODE

When the game ends, if players are among the top scorers recorded on the game, they may enter three initials. Players select their initials by steering to select and firing to enter. Players can correct their initials by selecting the arrow that points to the left, then repeating the procedure for entering initials. High scores remain throughout each session.

SCREEN DIRECTIONS:

RALLY STATS
There are 50 stages to be completed in order called Rally Stats.

CBM 64/128 CASSETTE/DISK
These are loaded as 5 blocks of 10 stages. The Rally Stat selector screen appears after loading each block of 10 stages. By steering left or right determines which route you take. The lower the Stat number the easier the route. Press **FIRE** button to begin play. Upon completing the 10th stage of any block, the next block of 10 stages is loaded and the Rally Stat screen re-appears to enable you to continue your journey.

SPECTRUM 48k / AMSTRAD CPC CASSETTE
The 50 stages are loaded one at a time as you progress through the game. Follow screen prompts which indicate when to stop and start the cassette. Please note: The Rally Stat selector screen does not apply on these versions.

SPECTRUM 128k CASSETTE, +3 DISK
The 50 stages are loaded into memory at the start of the game. No further loads are necessary during gameplay. The Rally Stat block options which follow apply to this version.

AMSTRAD CPC DISK
The 50 stages are loaded from disk as required during gameplay. Ensure disk remains in drive during gameplay. The Rally Stat block options which follow apply to this version.

The Rally Stat block options you are given are as follows: (applicable to CBM 64/128 Cassette/Disk, Spectrum 128k Cassette/+3 Disk and Amstrad CPC Disk)

Levels	Rookie (easy)	Veteran (hard)	Expert (very difficult)
Block 1	1	4	7
Block 2	11	14	17
Block 3	21	24	27
Block 4	31	34	37
Block 5	41	41	41

An expert can complete the game in 26 stages.

THE VISUAL DISPLAY UNIT

This screen appears after each stage is completed. In the top right hand corner is the total score up to the end of the last stage. In the top left hand corner is the highest previous game score.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 DISK — Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.

CBM 64/128 CASSETTE — Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The programs will load off of Side 1 and once loaded turn the cassette over to Side 2. Rewind and press **PLAY** to load the 1st 10 stages. Keep **PLAY** key depressed and once your block of 10 stages has been completed, the next 10 will be loaded automatically. In the event that you should wish to replay upon either dying or at game completion, rewind cassette Side 2 and press **PLAY**. Follow screen prompts.

SPECTRUM 48/128k + 2 CASSETTE — Type **LOAD ""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. For 128k version select loader on menu and press **PLAY** on the cassette recorder. 48k users, follow screen prompts.

SPECTRUM +3 DISK — Turn on computer, insert disk and press **ENTER**. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.

AMSTRAD CPC CASSETTE — Press **CTRL** and small **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.

AMSTRAD CPC DISK — Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.

KEYBOARD CONTROLS

CBM 64/128
CTRL = Left **2** = Right
← = Activate special weapon
1 = Accelerate
SPACE BAR = Fire main gun

SPECTRUM/AMSTRAD
O = Left **P** = Right
A = Accelerate
Z = Activate special weapon
H = Pause
SPACE BAR = Fire
Release key **A** to decelerate

JOYSTICK CONTROL

Move joystick left or right to steer.
Move joystick forward to accelerate. Move joystick to centre position to decelerate.
Move joystick backward quickly to ignite special weapon.
Fire button = fire main gun.

Your Car: GWB 68 Turbo 2 door
Capacity 5942 cc
Maximum Speed: 222 mph normal.
With Nitro Injector 298 mph
Maximum Power: 600 bhp
0-100 mph (secs): 2.1
With Nitro Injector 0-298 mph
Tyres: Road Blasters customised.
Overall con (mpg): 10.3
Touring con (mpg): 17.0
Braking from 80 mph: 230 ft
Compression ratio: 10.7:1
Cost approx: £243,000

CREDITS: Programming:
Amazing Products Ltd (CBM 64/128)
DJL Software (Spectrum/Amstrad)
Probe Software (Atari ST)
Artwork created by Camel Advertising, Sheffield

DUPLICATION: Ablex Audio Video
MASTERING CO-ORDINATOR: D. Partington
DIRECTOR: Geoff Brown, U.S. Gold
MARKETING CO-ORDINATION: Tim Chaney, U.S. Gold
PUBLIC RELATIONS AND PUBLICITY: Richard Tidsall, U.S. Gold
PRODUCTION CO-ORDINATION: Bob Kenrick, U.S. Gold

ROAD BLASTERS™

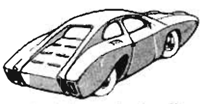
SCENARIO

Das größte Rennen der Zukunft, Road Blasters, ist sowohl ein Straßenrennen als auch ein Überlebenstraining wie im Krieg.

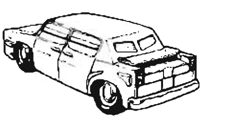
Sie werden durch eine Reihe von Ländern reisen, wechselnde Checkpoints passieren und verschiedene Rallypunkte anfahren. Wenn Sie an den Checkpoints vorbeirasen (Ziele in der Mitte eines Rennens), erhalten Sie zusätzlichen Treibstoff. Rallypunkte entsprechen den Ziellinien einer normalen Rally und zeigen das Ende eines Rennabschnitts an. Eine Rangliste erscheint und wertet die Leistungen des Spielers an jedem Rallypunkt. Das Spiel endet, wenn dem Spieler der Treibstoff ausgeht, weil er zu langsam gefahren ist, wenn er von Gegnern zerstört wurde oder wenn er zu viele Unfälle baut.

SPIEL

Am Straßenrand befinden sich grüne und rote Kugeln zum Auftanken von Treibstoff. (Wegen den Beschränkungen bei der Farbwiedergabe auf dem Spectrum erscheinen die Kugeln in klarer oder schattiger Form, und die Farben verändern sich je nach der Landschaft der einzelnen Levels.) Wenn der Spieler diese Kugeln erhaschen kann, wird das Auto aufgetankt. Als zusätzlichen Preis erhalten Sie Extra-Treibstoff an jedem erreichten Checkpoint und Rallypunkt. Vier einzigartige und vom Computer kontrollierte, gegnerische Fahrzeuge treten gegen die Spieler an. Diese sind:



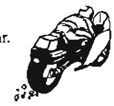
Schnittige und schnelle STINGERS. 50 Punkte.



COMMAND CARS sind schwer bewaffnet. 100 Punkte.



RAT JEEPS weichen aus und verhalten sich unvorhersehbar. 50 Punkte.



CYCLES sind pfeilschnell und bewegen sich in alle Richtungen. 100 Punkte.

Diese Fahrzeuge schließen sich zusammen in ihrem Versuch, die Spieler vom Erreichen des nächsten Rallypunktes abzuhalten. Die vergebenen Punkte werden mit einem Faktor für die Gesamtwertung multipliziert.

Zusätzlich haben sich die folgenden Elemente gegen Sie verschworen und wollen Sie zerstören:



Mines — diese befinden sich in der Straße.

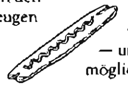


Geschütztürme befinden sich rechts und links von der Straße und feuern auf die Spieler.



Spikers werden von den feindlichen Fahrzeugen aus auf die Straße geworfen.





Giftige Flüssigkeiten werden ausgeschüttet — und sollten so weit wie möglich vermieden werden.

Die obigen Bilder stellen nur skizzenhafte Darstellungen der einzelnen Objekte auf dem Bildschirm dar. Entsprechend den Speicherfähigkeiten Ihres Computers können diese verschieden aussehen.

Der Spieler erhält Spezialwaffen, wenn er ein besonderes Zusatzpacket vom Unterstützungsflugzeug andockt. Die zusätzlichen Waffen beinhalten: 'Cruise Missiles', die alles Sichtbare auf dem Bildschirm im Weg des Spielers zerstören; 'Nitro-Injektoren', die das Rennfahrzeug beschleunigen; 'U.Z. Kanonen', die schnell feuern; und 'Elektro-Schilder' die das Rennfahrzeug des Spielers vor Einschüssen, Kollisionen, Minen und 'Spikers' schützen.

MODUS FÜR DIE HÖCHSTEN PUNKTWERTUNGEN

Sollten Sie sich unter den Spielern mit den höchsten Endergebnissen befinden, wenn das Spiel beendet ist, so können Sie sich in der Tabelle für die höchsten Punktewertungen mit drei Initialbuchstaben eintragen. Sie wählen die Initialen, indem Sie sich zu den entsprechenden Buchstaben bewegen und dann den Feuerknopf für die Eingabe drücken. Die Initialen lassen sich korrigieren, indem Sie die Pfeiltaste nach links drücken und den Vorgang für die Eingabe wiederholen. Die Tabelle bleibt während den Spielsitzungen erhalten.

BILDSCHIRMANWEISUNGEN:

RALLY STATS

Sie müssen 50 Schritte in der richtigen Reihenfolge ausführen. Diese werden 'Rally Stats' (für die verschiedenen 'Stationen') genannt.

CBM 64/128 KASSETTE/DISKETTE

Es wird in 5 Blöcken zu je 10 Schritten geladen. Der 'Rally Stats'-Bildschirm erscheint nach jedem Ladevorgang eines Blockes. Durch Steuern nach rechts oder links bestimmen Sie, in welcher Richtung Ihre Rennroute verläuft. Je niedriger die 'Stat'-Nummer, desto einfacher die Rennstrecke. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das Spiel zu beginnen. Nach Beendigung aller 10 Schritte eines Blocks wird der nächste Block geladen und der 'Rally Stats'-Bildschirm erscheint wieder, damit Sie Ihre Reise fortsetzen können.

SPECTRUM 48K / AMSTRAD CPC KASSETTE

Die 50 Schritte werden einer nach dem anderen geladen, während Sie im Spiel fortschreiten. Folgen Sie den Befehlen auf dem Bildschirm, die angeben, wann Sie die Kassette stoppen und wann Sie sie wieder starten müssen.

Beachten Sie: In dieser Version erscheint der 'Rally Stats'-Bildschirm nicht.

SPECTRUM 128K KASSETTE, +3 DISKETTE

Die 50 Schritte werden zu Anfang des Spiels gespeichert. Danach sind keine weiteren Ladevorgänge während des Spiels mehr nötig. Die 'Rally Stat'-Optionen für Blöcke (siehe unten) gelten für diese Version.

AMSTRAD CPC DISKETTE

Die 50 Schritte werden je nach Bedarf von der Diskette und während dem Spiel geladen. Belassen Sie die Diskette während dem Spiel im Laufwerk. Die 'Rally Stat'-Optionen für Blöcke (siehe unten) gelten für diese Version.

Die 'Rally Stat'-Optionen für Blöcke sehen wie folgt aus:

Levels	Rookie (Anfänger) (leicht)	Veteran (hart)	Experte (sehr schwer)
Block 1	1	4	7
Block 2	11	14	17
Block 3	21	24	27
Block 4	31	34	37
Block 5	41	41	41

Ein 'Experte' kann das Spiel in 26 Schritten beenden.

DIE OPTISCHE ANZEIGENEINHEIT

Dieser Bildschirm erscheint nach Beendigung eines jeden einzelnen Schrittes. In der oberen rechten Ecke befindet sich die Gesamtpunktzahl gegen Ende des zuletzt beendeten Schrittes. In der linken oberen Ecke erscheint die höchste Punktzahl des vorhergehenden Spiels.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 DISKETTE — Tippen Sie **LOAD"*",8,1** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

CBM 64/128 KASSETTE — Drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Programm lädt dann von der Seite 1 der Kassette, und wenn diese geladen ist, drehen Sie die Kassette um. Spulen Sie die Seite 2 zurück und drücken Sie wieder die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders, um die ersten 10 Schritte zu laden. Belassen Sie die **PLAY**-Taste gedrückt. Wenn Sie den ersten Block von 10 Schritten beendet haben, werden die nächsten 10 Schritte automatisch geladen. Sollten Sie nochmals von vorne anfangen wollen, weil Sie im Verlaufe des Spiels gestorben sind oder weil das Spiel beendet wurde, so spulen Sie die Seite 2 der Kassette einfach wieder zurück und folgen den Bildschirmanweisungen.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE — Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Für die 128K-Version wählen Sie 'Loader' vom Menü und drücken dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Benutzer der 48K-Version folgen den Bildschirmanweisungen.

SPECTRUM +3 DISKETTE — Schalten Sie den Computer an schieben Sie die Diskette ein. Drücken Sie dann die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

SCHNEIDER CPC KASSETTE — Drücken Sie zuerst die **CTRL**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

SCHNEIDER CPC DISKETTE — Tippen Sie **RUN"DISK** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

TASTATURKONTROLLEN

CBM 64/128	**CTRL** = Links **2** = Rechts ← = Aktivieren der Spezialwaffen **1** = Beschleunigung **LEERTASTE** = Feuern der Hauptkanone
SPECTRUM/SCHNEIDER	**O** = Links **P** = Rechts **A** = Beschleunigung **Z** = Aktivieren der Spezialwaffen **H** = Pause **LEERTASTE** = Feuer Lassen Sie die **A**-Taste los, um die Geschwindigkeit zu verringern.

JOYSTICK-KONTROLLEN

- Zum Steuern des Rennfahrzeuges bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links.
- Bewegen Sie den Joystick nach vorne, um zu beschleunigen. Bewegen Sie den Joystick in seine Mittelposition, um die Geschwindigkeit zu verringern.
- Ziehen Sie den Joystick schnell nach hinten, um die Spezialwaffen zu zünden.
- **Feuerknopf** = Feuern der Hauptkanone.

ROAD BLASTERS™

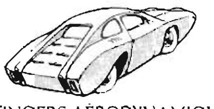
SCÉNARIO

L'ultime course du futur, ROAD BLASTERS est en partie une course sur route, en partie un exercice de survie de combat-zone.

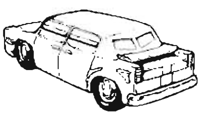
Sur la route, vous traversez une succession de pays et de points de contrôle et de rallye alternants. Quand vous dépassez les contrôles (buts à mi-point), vous bénéficiez de carburant supplémentaire. Les points de rallye sont similaires aux lignes d'arrivée dans les jeux de course ordinaires: ils indiquent la fin d'une section de la course. Un affichage en défilement vidéo évalue la performance du joueur à chaque point de rallye. Le jeu se termine quand le joueur épuise son carburant en conduisant trop lentement, en se faisant détruire par les adversaires ou en faisant des accidents trop souvent.

LE JEU

Le long de la route se trouvent des globes de carburant verts et rouges. (A cause des restrictions dans les couleurs du SPECTRUM, les globes apparaîtront foncé ou en clair et les couleurs changeront selon le paysage qui se présentera à chaque niveau). En se collant à ces globes, les joueurs font le plein de carburant. Chaque fois que vous atteignez un point de contrôle et de rallye, vous reçevrez, en récompense, du carburant supplémentaire. Les joueurs ont comme adversaires quatre véhicules uniques contrôlés par l'ordinateur. Ils sont:



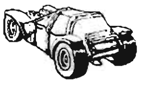
STINGERS AÉRODYNAMIQUES, RAPIDES. Score 50 points.



VOITURES DE COMMANDE armées jusqu'aux dents. Score 100 points.



CYCLES très rapides et fonçant dans toutes directions. Score 100 points.



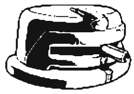
RAT JEEPS évasives et imprévisibles. Score 50 points.

Ces véhicules combinent leur force pour essayer d'empêcher les joueurs d'atteindre le point de rallye suivant. Les scores égalent les points gagnés x le multiplicateur.

De plus, les éléments suivants complotent de vous détruire:



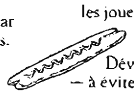
Mines placées sur la route.



Les tourelles à canons sont placées sur le bord de la route et tirent sur les joueurs.



Spikers sont lancés par les véhicules adverses.



Déversement toxique — à éviter autant que possible.

Les dessins de trait ci-dessus représentent seulement des images. Vues les capacités de mémoire des ordinateurs, ces images peuvent varier selon votre ordinateur.

Le joueur peut acquérir des armes spéciales en s'arrimant avec l'emballage d'attributs spéciaux parachuté par l'avion de renfort. Les armes spéciales comprennent: les missiles croiseurs qui détruisent tout ce qui se trouve sur le chemin du joueur et qui est visible sur l'écran; les nitro-injecteurs qui augmentent la vitesse de la voiture du joueur; les canons U.Z. à tir rapide; les boucliers électriques qui protègent la voiture du joueur des tirs, collisions, mines et pointes.

MODE HAUT SCORE

Quand le jeu se termine, si les joueurs ont des scores qui rivalisent avec les meilleurs scores enregistrés par le jeu, ces joueurs peuvent inscrirent trois initiales. Ils sélectionnent leurs initiales avec le volant et appuient sur feu pour les inscrire. Les joueurs peuvent corriger leurs initiales en sélectionnant la flèche qui pointe sur la gauche et en recommençant la procédure d'inscription des initiales. Les scores élevés restent pendant chaque session entière.

DIRECTIONS D'ÉCRAN:

RALLY STATS
Il y a 50 étapes à terminer dans l'ordre et appelées Rally Stats.

CBM 64/128 CASSETTE DISQUETTE
Les étapes sont chargées en 5 blocs de 10 étapes. L'écran de sélection de Rally Stats apparaît après le chargement de chaque bloc de 10 étapes. En virant à gauche ou à droite, vous déterminez le chemin à prendre. Plus le numéro de Stats est petit, plus le chemin est facile. Appuyez sur le bouton **FEU** pour commencer le jeu. A la fin de la 10ème étape de n'importe quel bloc, le bloc de 10 étapes suivant se charge et l'écran de Rally Stats réapparaît pour vous permettre de continuer votre voyage.

SPECTRUM 48k / AMSTRAD CPC CASSETTE
Les 50 étapes sont chargées une par une à mesure que vous progressez dans le jeu. Suivez les incitations d'écran qui indiquent le moment où vous devez arrêter et faire démarrer la cassette.
Veuillez noter que: Le sélecteur Rally Stat ne s'applique pas à ces versions.

SPECTRUM 128k CASSETTE, +3 DISQUETTE
Les 50 étapes sont chargées dans la mémoire au début du jeu. Les chargements supplémentaires ne sont pas nécessaires pendant le jeu. Les options de blocs Rally Stat qui suivent s'appliquent à cette version.

AMSTRAD CPC DISQUETTE
Les 50 étapes sont chargées du disque comme requis pendant le jeu. Assurez-vous que le disque reste dans le lecteur pendant le jeu. Les options de blocs de Rally Stats qui suivent s'appliquent à cette version.

Les options de blocs de Rally Stats donnés sont: (applicables à CBM 64/128 Cassette/Disque, Spectrum 128k Cassette/+3 Disque et Amstrad CPC Disque)

Niveaux	Rookie (bleu) (facile)	Vétéran (Difficile)	Expert (Très difficile)
Blocs 1	1	4	7
Blocs 2	11	14	17
Blocs 3	21	24	27
Blocs 4	31	34	37
Blocs 5	41	41	41

Un expert peut terminer le jeu en 26 étapes.

L'UNITE D'AFFICHAGE VISUEL

L'écran apparait à la fin de chaque étape. Dans le coin supérieur droit se trouve le score total jusqu'à la fin de la dernière étape. Dans le coin supérieur gauche se trouve le score le plus élevé du jeu précédent.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 DISQUETTE–Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

CBM 64/128 CASSETTE — Apppuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **RETURN.** Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Le programme commencera à se charger sur la Face 1 et une fois terminé, retournez la cassette sur la Face 2. Réembobinez et appuyez sur **PLAY** pour charger les 10 premières étapes. Tenez la touche **PLAY** enfoncée et une fois votre bloc de 10 étapes chargé, les dix étapes suivantes se chargeront automatiquement. Si vous voulez rejouer après votre mort ou à la fin du jeu, réembobinez la cassette Face 2 et appuyez sur **PLAY**. Suivez les incitations d'écran.

SPECTRUM 48/128k, +2 CASSETTE — Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Pour la version 128k, sélectionnez loader sur le menu et appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Pour les utilisateurs de 48k, suivez les incitations d'écran.

SPECTRUM +3 DISQUETTE — Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

AMSTRAD CPC CASSETTE — Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les incitations d'écran.

AMSTRAD CPC DISQUETTE — Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

COMMANDES DE CLAVIER

CBM 64/128
CTRL = Gauche **2** = Droite
← = Activez l'arme spéciale
1 = Accélérez
BARRE D'ESPACEMENT = feu avec fusil principal

SPECTRUM/AMSTRAD
O = Gauche **P** = Droite
A = Accélérez
Z = Activez arme spéciale
H = Pause
BARRE D'ESPACEMENT = Feu
Relâchez la touche **A** pour ralentir

COMMANDES DE MANCHE À BALAI

Pour manier le volant, déplacez le manche à gauche ou à droite.
Pour accélérer, poussez sur le manche à balai. Ramenez le manche à la position centrale pour ralentir. Tirez sur le manche à balai rapidement pour allumer l'arme spéciale.
Bouton de **Feu** = Feu avec fusil principal.

ROAD BLASTERS™

SCENARIO

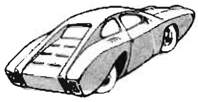
Road Blasters, la massima corsa del futuro, è in parte una corsa su strada e in parte un esercitazione di sopravvivenza in zona di combattimento.

Seguendo la strada, viaggi attraverso una serie di paesi, in un'alternanza di posti di controllo e punti di arrivo. Quando passi i posti di controllo (obiettivi di metà corsa), ottieni del carburante supplementare. I punti di arrivo sono simili ai traguardi delle corse normali, poiché essi indicano il completamento di una sezione della corsa. Una videata a scorrimento,

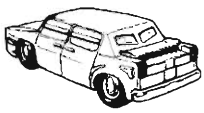
valuta la prestazione del concorrente dopo ogni punto di arrivo. Il gioco termina quando il concorrente esaurisce il carburante, oppure guida troppo piano, o viene distrutto da un avversario, o anche se colleziona troppi scontri.

IL GIOCO

Lungo la strada, troverai dei globi verdi e rossi, da cui puoi ottenere del carburante. (A causa delle restrizioni di colore nello Spectrum, i globi appariranno chiari o scuri, e i colori cambiano a seconda dello scenario che si presenta in ciascun livello). Seguendoli, le macchine dei concorrenti vengono rifornite di carburante. Come premio per aver raggiunto ogni posto di controllo e di arrivo, ti verrà assegnato del carburante supplementare. Quattro speciali macchine avversarie, controllate dal computer, impegnano i concorrenti. Queste sono:



STINGERS veloci e dalla linea snella. Valgono 50 punti.



COMMAND CARS, PESANTEMENTE CORAZZATI. Valgono 100 punti.



CYCLES, rapidi e guizzanti. Valgono 100 punti.



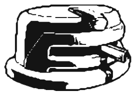
RAT JEEPS, evasive e imprevedibili. Valgono 50 punti.

Questi veicoli si uniscono per impedire al concorrente di raggiungere il prossimo punto di arrivo. I punti equivalgono quelli fatti x moltiplicatore.

Inoltre, i seguenti elementi si combinano per distruggerti:



Mines — queste si trovano sulla strada.

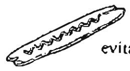


Cannoni girevoli sono piazzati ai lati della strada e sparano sui concorrenti.





Spikers vengono lanciati dai veicoli avversari.



Discariche velenose — da evitare il più possibile.

I tratteggi di cui sopra sono soltanto rappresentazioni di immagine. A causa della capacità di memoria del computer, esse possono variare, a seconda della macchina che si possiede.

Il giocatore può acquisire armi speciali, attraccando con il congegno speciale portato dall'aereo appoggio. Le armi speciali comprendono: missili Cruise che distruggono tutto quello che esiste sul percorso del giocatore, ed è visibile sullo schermo; Nitroiniettori che esaltano la velocità della macchina del giocatore; U.Z., cannoni a tiro rapido; Scudi Elettrici che proteggono la macchina del giocatore dai colpi, dalle collisioni, dalle mine e dagli spikers.

CONDIZIONE DI PUNTEGGIO ELEVATO

Al termine del gioco, se il giocatore si trova tra i punteggi maggiori registrati nel corso del gioco, può iscrivere tre iniziali. I giocatori scelgono le loro iniziali guidando per scegliere e facendo fuoco per iscrivere.

È possibile correggere le proprie iniziali scegliendo la freccetta che punta a sinistra, ripetendo, poi, la procedura per iscrivere le iniziali. I punteggi elevati restano per tutta la durata della partita.

ISTRUZIONI IN VIDEATA

RALLY STATS
Vi sono 50 stadi da completare in sequenza, chiamati Rally Stats.

CBM 64/128 CASSETTA/DISK
Questi si caricano in 5 blocchi di 10 stadi. La videata di selezione Rally Stat appare dopo il caricamento di ogni blocco di 10 stadi. Guidando a destra o a sinistra, determina la rotta che si prende. Più basso il numero di Stat, più facile è la rotta. Per iniziare a giocare, premere **FUOCO**. Al completamento del decimo stadio di ogni blocco, il prossimo stadio di 10 blocchi viene caricato e la videata Rally Stat riappare per permetterti di continuare il viaggio.

SPECTRUM 48K / AMSTRAD CPC CASSETTA
I 50 stadi vengono caricati uno alla volta, mentre procedi nel gioco. Segui le indicazioni sul video, che ti informano su quando fermarti e partire con la cassetta.
Attenzione: La videata di selezione Rally Stat non si applica in queste versioni.

SPECTRUM 128K CASSETTA, +3 DISK
I 50 stadi vengono caricati in memoria all'inizio del gioco. Durante il gioco, non sono necessari altri caricamenti. Le opzioni di blocchi Rally Stat, che seguono, sono applicabili a questa versione.

AMSTRAD CPC DISK
I 50 stadi vengono caricati da dischetto durante la partita, a richiesta. Assicurarsi che, durante il gioco, il dischetto rimanga nel drive. Le opzioni di blocchi Rally Stat, che seguono, sono applicabili a questa versione.

Le opzionoi di blocchi Rally Stat, che vengono date, sono le seguenti: (applicabili a CBM 64/128 Cassetta/Disk, Spectrum 128K Cassetta/Disk, e Amstrad CPC Disk)

Livello	Burba (facile)	Veterano (duro)	Esperto (molto duro)
Blocco 1	1	4	7
Blocco 2	11	14	17
Blocco 3	21	24	27
Blocco 4	31	34	37
Blocco 5	41	41	41

Un esperto può completare il gioco in 26 stadi.

L'UNITÀ DI VISIONE

Questa videata appare al termine di ogni stadio. Nell'angolo in alto a destra, vi è il totale dei punti fatti fino alla fine dello stadio precedente. Nell'angolo sinistro in alto, si trova il punteggio massimo ottenuto nel gioco precedente.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 DISCO — Battere **LOAD"*",8,1** e premere **RETURN.** Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 CASSETTA — Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** e premere **RETURN.** Premere, poi, **PLAY** sul registratore. I programmi si caricano dal Lato 1, e una volta caricati, girare la cassetta sul Lato 2. Riavvolgere e premere **PLAY** per caricare i primi 10 stadi. Tenendo premuto **PLAY**, dopo i primi 10 stadi, i prossimi 10 verranno caricati automaticamente. Volendo rigiocare, o perché sei morto o perché il gioco è terminato, riavvolgere la cassetta Lato 2 e premere **PLAY**. Seguire le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTA — Battere **LOAD ""** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Nella versione 128K, scegliere il caricatore sul menu e premere **PLAY** sul registratore. Gli utenti 48K seguano le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM +3 DISCO — Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

AMSTRAD CPC CASSETTA — Premere **CTRL** ed **ENTER** minuscolo. Premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo.

AMSTRAD CPC DISCO — Battere **RUN"DISK** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

CONTROLLI TASTIERA

CBM 64/128
CTRL = Sinistra **2** = Destra
← = Attiva armi speciali
1 = Accelera
BARRA = Spara cannone principale

SPECTRUM/AMSTRAD
O = Sinistra **P** = Destra
A = Accelera
Z = Attiva armi speciali
H = Pausa
BARRA = Fuoco
Per rallentare, lasciare il tasto **A**

CONTROLLI JOYSTICK

Per guidare, muovere a destra o a sinistra.
Per accelerare, muovere in avanti. Per rallentare, mettere il joystick in posizione centrale.
Per attivare le armi speciali, tirare rapidamente indietro.
Bottone di **fuoco** = spara il cannone principale.